UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

FACULDADE DE LETRAS-FALE

José Rafael Tavares da Silva

RECURSOS DIGITAIS PARA A PRÁTICA DO MULTILETRAMENTO EM MODO REMOTO EM TURMA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS-EJA

Maceió/Al

julho de 2022

José Rafael Tavares da Silva

RECURSOS DIGITAIS PARA A PRÁTICA DO MULTILETRAMENTO EM MODO REMOTO EM TURMA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS-EJA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Letras – Fale/Ufal, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Português.

Orientadora: Profa. Dra. Adna de Almeida Lopes.

Maceió/Al

julho de 2022

Catalogação na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S586r Silva, José Rafael Tavares da.
Recursos digitais para a prática de multiletramento em modo remoto em turma de educação de jovens e adultos - EJA / José Rafael Tavares da Silva. – 2022.
31 f. : il.

Orientadora: Adna de Almeida Lopes.
Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Letras - Português) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Maceió, 2022.

Bibliografia: f. 27-28.
Anexos: f. 29-31.

1. Multiletramento. 2. Língua portuguesa. 3. Ensino remoto. 4. Educação de jovens e adultos. I. Título.

CDU: 811.134.3(81)

ATA DA REUNIÃO DE JULGAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DO/A ALUNO/A: **JOSÉ RAFAEL TAVARES DA SILVA**
MATRÍCULA: **17212796**
TÍTULO DO TCC: **RECURSOS DIGITAIS PARA A PRÁTICA DO MULTILETRAMENTO EM MODO REMOTO EM TURMA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS-EJA**

Aos dezoito dias do mês de julho do ano de 2022 reuniu-se a Comissão Julgadora do trabalho acima referido, assim constituída:

Orientador/a: Profa. Dra. Adna de almeida Lopes

1º Examinador/a: Profa. Dra. Lorena Araújo de Oliveira Borges

2º Examinador/a: Prof. Dr. Fábio Rodriguez dos Santos

que julgou o trabalho (X) APROVADO ( ) REPROVADO, atribuindo-lhe as respectivas notas:

Prof. Orientador: 9,5 (nove vg cinco)

1º Examinador/a: 9,0 (nove inteiros)

2º Examinador/a: 8,0 (oito inteiros)

totalizando, assim, a média: 8,8 (oito vg oito) e autorizando os trâmites legais.

Estando todos de acordo, lavra-se a presente ata que será assinada pela Comissão.

Maceió-AL, 18 de julho de 2022.

[redacted]

Prof. Orientador

[redacted]

1º Prof. Examinador

[redacted]

2º Prof. Examinador

[redacted]

VISTA DA COORDENAÇÃO

RESUMO

Uma das temáticas mais discutidas no cenário educacional tem sido o uso de recursos digitais dentro da sala de aula com a finalidade de dinamizar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o significativo para a vida dos discentes. Com o advento do isolamento social devido à pandemia do coronavírus (Covid 19), a necessidade da utilização desses recursos pela escola tornou-se imperativo. A escola precisou se adaptar a essa nova realidade para dar continuidade às aulas e, como consequência, tivemos que utilizar a tecnologia como nosso único meio de comunicação e interação com os alunos. Este trabalho objetiva refletir sobre a vivência, nesse contexto pandêmico, de práticas docentes como residente PRP-Programa de Residência Pedagógica, subprojeto de Língua Portuguesa da Faculdade de Letras/Fale/Ufal. A oportunidade de atuação aconteceu em uma turma de Educação de Jovens e Adultos-EJA Modular, na Escola Estadual Professor Thetônio Vilela Brandão, Maceió-AL. Para tal, tornou-se necessário ajustar os recursos digitais aos conhecimentos prévios dos estudantes e ao contexto escolar em queestavam inseridos. Dessa forma, recorreu-se a estudos e pesquisas sobre multiletramento (BARBOSA, 2018; GARCIA; SILVA; CASTRO & VIEIRA, 2016) e gamificação (BACICH & MORAN, 2018; BUSARELLO, 2022) e à utilização de plataformas como: *Wordwaal, Classroom e WhatsApp*. Com essa base de conhecimento, planejou-se atividades de Língua Portuguesa para desenvolvimento com a turma, unificando diferentes linguagens contemporâneas: textos, imagens e vídeos e dinamizando as aulas através da gamificação. Apesar dos desafios enfrentados no ensino remoto, obteve-se significativos resultados pelo uso dos recursos digitais, aproveitando, assim, o que a tecnologia nos oferece para desenvolver uma prática educacional voltada para os multiletramentos.

Palavras-Chave: Multiletramento. Língua Portuguesa. Ensino Remoto. EJA.

RESUMEN

Uno de los temas más discutidos en el escenario educativo ha sido el uso de recursos digitales dentro del aula con el fin de agilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo significativo para la vida de los estudiantes. Con la llegada del aislamiento social por la pandemia del coronavirus (Covid 19), la necesidad de utilizar estos recursos por parte de la escuela se ha vuelto imperativa. La escuela tuvo que adaptarse a esta nueva realidad para continuar con las clases y, como consecuencia, tuvimos que utilizar la tecnología como nuestro único medio de comunicación e interacción con los estudiantes. Este trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre la experiencia, en este contexto de pandemia, de prácticas docentes como residente PRP-Programa de Residencia Pedagógica, subproyecto de Lengua Portuguesa de la Facultad de Letras/Fale/Ufal. La oportunidad de trabajar ocurrió en una clase Modular de Educación de Jóvenes y Adultos, en la Escuela Estadual Profesor Thetônio Vilela Brandão, Maceió-AL. Así, se hizo necesario adecuar los recursos digitales a los conocimientos previos de los alumnos y al contexto escolar en el que se insertaban. Así, estudios e investigaciones sobre multialfabetización (BARBOSA, 2018; GARCIA; SILVA; CASTRO & VIEIRA, 2016) y gamificación (BACICH & MORAN, 2018; BUSARELLO, 2022) y el uso de plataformas como: *Wordwaal, Classroom* y *WhatsApp*. Con esa base de conocimiento, se planificaron actividades de lengua portuguesa para desarrollar con la clase, unificando diferentes lenguajes contemporáneos: textos, imágenes y videos y agilizando las clases a través de la gamificación. A pesar de los desafíos enfrentados en la enseñanza a distancia, se obtuvieron resultados significativos a través del uso de recursos digitales, aprovechando así lo que nos ofrece la tecnología para desarrollar una práctica educativa enfocada en las multialfabetizaciones.

Palabras clave: Multialfabetización. Lengua portuguesa. Enseñanza remota. EJA.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 6
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 8
1.1 Tecnologias digitais na escola 8
1.2 O multiletramento em diferentes linguagens 9
1.3 Recursos digitais na aula de Português 12
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 14
2.1 A escola, a turma e os alunos 14
2.2 A participação no PRP 15
2.3 As aulas em modo remoto: planejamento e recursos digitais 15
3. MULTILETRAMENTO: PRÁTICAS DIGITAIS EM TURMA DA EJA 18
3.1 Prática 1: O trabalho com imagens, vídeos e áudios do *Google Forms* 18
3.2 Prática 2: O trabalho com *gamification* pelo uso do *Wordwaal* 20
3.3 Prática 3: O trabalho com *gamification* pelo uso do *Wordwaal* 22
CONSIDERAÇÕES FINAIS 25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E WEBGRÁFICAS 26
ANEXOS 28

INTRODUÇÃO

A educação sempre foi vista como um campo de muitas possibilidades e reflexões dentro do cenário acadêmico. Suas pesquisas estão norteadas principalmente em práticas de ensino-aprendizagem que visam melhorar o desenvolvimento das disciplinas dentro da sala de aula nos diferentes níveis de ensino, além de sua importância para a sociedadee relevância para a formação do indivíduo.

Pensando nisso, o presente trabalho irá discorrer sobre o ensino de Língua Portuguesa durante o período remoto, refletindo sobre uma experiência como residente do Programa de Residência Pedagógica-PRP, da Capes, ofertado pelo curso de Letras-Língua Portuguesa, da Universidade Federal de Alagoas-UFAL. A atuação como residente em uma turma de Educação de Jovens e Adultos – EJA modular, da Escola Estadual Professor Theotônio Vilela Brandão, localizada à Rua Cel. Adauto Gomes Barbosa s/n, no bairro do Poço, na cidade de Maceió-AL.

Tomamos como foco, aqui neste trabalho, a utilização dos recursos digitais para a prática do multiletramento. Para essas reflexões, subdividimos esse texto em três partes: No primeiro momento, apresentamos a fundamentação teórica, reunindo uma contextualização sobre a relevância das tecnologias dentro da sala de aula, sobre a importância do multiletramento em sala de aula que se estabelece por meio dos diferentes tipos de linguagens, para reflexão e interpretação dos diferentes tipos de mídias e linguagens contemporâneas. Além disso, apresentaremos alguns dos recursos digitais que podem auxiliar nessa prática de multiletramento.

No segundo momento, apresentamos os procedimentos metodológicos, ou seja, a forma como encaminhamos os procedimentos e etapas do trabalho, ocorrido de forma remota devido à pandemia, a partir do dia 17 de junho de 2020. Através do Decreto n° 7.651/2020, foi autorizado pela Secretária de Educação do Estado o início das aulas remotas, denominada por Regime Especial de Atividades Escolares Não Presenciais – REAENP. A partir desse regime, as professoras e professores começaram a trabalhar de forma remota com alunos e alunas da rede pública, e só teve seu retorno através da Portaria SEDUC Nº 13425 DE 27/10/2021.

Durante esse período, utilizamos recursos digitais como *whatsaap, Meet, Classroom* e os aplicativos de gamificação como *kahoot e wordwaal*[1]. Todas essas ferramentas digitais foram de extrema importância para o desenvolvimento e planejamento das aulas de língua portuguesa voltada para o multiletramento.

E, por fim, refletiremos sobre os multiletramentos e suas práticas digitais numa turma do EJA, mostrando como foram utilizadas as ferramentas tecnológicas, a importância da gamificação e quais os desafios encontrados. Além disso, apresentaremos como foram planejadas e elaboradas as atividades para alcançar os resultados esperados na prática de multiletramento. Para tanto, utilizamos as plataformas: c*lassroom, kahoot e wordwaal* que proporcionou uma visão reflexiva sobre a gamificação em sala de aula e apresentou bons resultados (apesar das circunstâncias do ensino remoto que foi provocado devido a pandemia) na participação e interação dos alunos e alunas durante as aulas.

Pretendemos que o presente trabalho inspire e motive futuros leitores/professores a desenvolverem suas aulas utilizando recursos digitais, como os que são aqui apresentados, através de plataformas que mais convém dentro da sua realidade de ensino. Independentemente de ser em modo remoto ou presencial, o uso dessas tecnologias precisa ser defendido e executado como ferramenta para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Saliento que, precisamos levar em consideração o contexto que nossos alunos estão inseridos e os recursos digitais disponíveis dentro da realidade da comunidade para que assim, possam apresentar bons resultados, pois os alunos, mesmo diante das circunstâncias devido o ensino remoto e a falta de experiência com as tecnologias, tivemos um processo de ensino-aprendizagem voltado para a prática do multiletramento.

[1] Mais adiante, no item 2.3, definiremos e explicaremos cada um dos recursos digitais e aplicativos de gamificação utilizados.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 Tecnologias digitais na escola

Sabemos que a educação no Brasil é um dos temas mais abordados no campo acadêmico, pois sua prática é motivo de pesquisas e reflexões sobre a forma e de qual modo é planejada e executada nas diferentes modalidades de ensino, pois [...] No decorrer da História e nas mais diversas sociedades, os processos e objetivos educacionais se diferenciam enormemente, de acordo com complexos fatores culturais. (KUPPER, 2004, p.51) No que tange ao uso das Tic´s (Tecnologia da Informação e Comunicação) na sala de aula, as reflexões se ampliam, dado que, para planejar e executar uma aula utilizando recursos digitais, é necessária uma análise da estrutura, contexto e realidade em que a escola está inserida. Mas, isso não impede que façamos uma reflexão acerca da importância das tecnologias digitais na escola, como afirma Silva e Gomes (2015, p. 31226): "[...] a escola vem, lentamente, procurando se inserir nessa nova realidade tecnológica que se apresenta. [...]".Podemos observar que o uso e integração dos recursos tecnológicos às práticas dos profissionais dessas áreas acontecem de maneira muito mais rápida e articulada.

Segundo Bacich e Moran (2018):

> [...]Desde o final do século passado, com a introdução do uso dos computadores na escola, diversas pesquisas têm sido realizadas com o objetivo de identificar estratégias e consequências dessa utilização. O envolvimento das instituições de ensino, de professores e demais profissionais da educação nesse processo de implementação das tecnologias digitais é considerado um desafio, e discussões sobre o tema são recorrentes em diferentes instâncias. Assim, a relação entre as metodologias ativas, incorporadas pelo uso de tecnologias digitais [...] (BACICH E MORAN 2018, p.22).

Com o passar dos anos e a necessidade despontada em tempos pandêmicos, esse tipo de tecnologia vem sendo inserida na sala de aula independente da realidade, em que cada profissional que procura adaptar suas metodologias com as plataformas digitais precisa estar atento ao contexto vivenciado para que possa obter um aproveitamento dessas ferramentas que condiz com as necessidades e possibilidades de uso dentro e fora da escola e, é desse modo, que: "[...] as práticas pedagógicas dos professores mediante a utilização das novas tecnologias na escola configuram os modos como as prescrições legais foram apropriadas e junto as representações dos sujeitos foram transformadas em práticas [...]" (MARTINS & MASCHIO, 2014, p.4).

Por essa razão, o uso dessas tecnologias precisa estar presente no cotidiano dos alunos, pois, além de ser uma das linguagens mais faladas por grande parte dos jovens, as plataformas digitais trabalham com recursos multimodais e diversas possibilidades de criação e interação, possibilitando o discente o próprio protagonismo por meio de ferramentas digitais que impulsione a criatividade, autonomia, senso crítico e reflexivo de forma individual ou coletiva, já que "[...]entende-se que as formas como o conhecimento é transmitido e apreendido se modificam, se renovam a medida que as novas tecnologias são introduzidas no âmbito educacional, semque a escola perca de vista a sua função no processo de formação humana.[...]" (MARTINS & MASCHIO, 2014, p.6).

Outro fator relevante que deve ser considerado como recurso multimodal didático são os aplicativos de gamificação, que inteira diferentes tipos de linguagens de uma maneira criativa e interativa dentro da sala de aula. Segundo Busarello (2016, p. 36): "[...] uma vez que a *gamification* também pode ser vista como uma ferramenta mercadológica, ou método inovador de design para se elevar os níveis de engajamento tanto no processo de compra como de aprendizagem."

Desse modo, podemos dizer que dentro do processo de aprendizagem por meio ou através da gamificação, o indivíduo tornar-se agente atuante devido a sua escolha na utilização das plataformas que auxiliam em sua formação as quais devam conter ferramentas que estrigue a sua sujeito para que assim, o ensino seja significativo para a sua vida. Já o gestor do conhecimento, ou seja, o professor procurará desenvolver estímulos e processos gradativos e desafiadores para incentivar o indivíduo do conhecimento (BUSARELLO, 2016).

1.2 O multiletramento em diferentes linguagens

O processo de multiletramento é um dos assuntos mais discutido dentro do campo do ensino de língua portuguesa e é alvo de debates hábastante tempo dentro do campo acadêmico. Devido aos avanços sociais, econômicos e tecnológicos, o que antes estava preso no processo de distinção entre alfabetização e letramento ganhou novos campos de reflexões e modificações no modo de relação dentro do processo de ensino e aprendizagem. Sobre as práticas com as diferentes linguagens contemporâneas Barbosa (2018) adverte que:

> Não se trata também de simplesmente visar à apropriação desencarnada de objetos (gêneros, por exemplos), mas de *"proporcionar experiências*" e de

> possibilitar a *"participação significativa e crítica",* ou seja, de criar/construir contextos em que práticas de linguagem possam ser significativas, em que a leitura não ocorra como tarefa escolar destituída de objetivo e de sentido e que a produção não aconteça apenas para aferir aprendizagens, mas que essas práticas sejam pautadas por finalidades compartilhadas e possam efetivamente contemplar o querer saber o que o outro (e também os estudantes) tem (têm) a dizer e estabelecer relações dialógicas que permitam a construção de conhecimentos, a apropriação de objetos e o desenvolvimento de habilidades. (BARBOSA, 2018, p.13).

O objetivo do ensino voltado para o multiletramento se estabelece pela participação significativa e crítica do aluno. As competências estão descritas em nossa BNCC, no que compete o campo de língua portuguesa propõe formas de potenciar o dinamismo, interação e reflexão desses indivíduos que ultrapasse o ambiente escolar e perpasse o seu campo pessoal, social e profissional trazendo uma participação ativa para compreender e interpretar os diferentes tipos de linguagens e mídias existentesem nossa sociedade.

Para compreendermos melhor como ocorreu essa evolução no campo da linguagem, é preciso entender a diferença entre alfabetização que consiste no processo de ler, escrever e falar de maneira culta (padrão) e o letramento que tem uma visão ampliada dessa aprendizagem, possibilitando ao aluno compreender a leitura e a escrita nos diferentes meios e contextos que eles estãoinseridos. Dessa forma, segundo Batista e Gomes (2018, p. 04) que: "[...] O letramento surgiu como objetivo de completar a alfabetização no contexto social,desenvolvendo as habilidades dos alunos de forma que eles consigam interagir com segurança de ser, no seu meio social, trazendo para os alunos os usos sociais da leitura eescrita."

Decorrendo os anos, percebemos que o termo letramento não sustenta os diferentes tipos de linguagem que existem em nossa sociedade, principalmente com o avanço da globalização e as novas formas de tecnologias, como afirma Mendonça (2018):

> Em 1996, o New London Group 3 formalizou um documento sobre a pedagogia dos multiletramentos, a partir de discussões realizadas desde o início dos anos 1990. Os autores afirmavam que a multiplicidade de canais de comunicação e o aumento da diversidade cultural e linguística no mundo de hoje solicitam uma visão mais ampla do conceito de letramento (do inglês literacy). Eles percebem, a partir das relações entre tecnologia digital, alfabetização e multiletramentos, que a linguagem não mais poderia ser reduzida a duas modalidades (escrita e oral), considerando-se que a tecnologia digital resgata – e, ao mesmo tempo, incrementa e desenvolve – outras

> modalidades já existentes que foram negligenciadas pela sociedade da escrita. [...] (MENDONÇA, 2018, p.200)

Dessa forma, uma nova perspectiva começou a ser considerada a partir da concepção de multiletramentos, já que com o avanço das tecnologias a linguagem ganhou novos gêneros e, com eles, novas formas de comunicação que ultrapassaram o uso da escrita e oralidade. Por conseguinte, com o avanço das multimodalidades, o letramento parecia não absorver completamente essa diversidade existente dentro da linguagem.

Mas de qual maneira isso se aplica na sala de aula? Para Della (2014):

> Multiletramentar, portanto, significa tornar acessível e compreensível ao aluno as multiplicidades de formas que se manifestam e são moldadas as diversas linguagens, culturas e comunidades de prática. É aprender conviver e interagir dentro do contexto social, político, ideológico, linguístico e cultural que passa por renovações contínuas e constantes. Na atualidade, são especialmente influenciadas pelas mudanças mundiais, crescimento e ascensão galopante das tecnologias de informação [...] (DELLA, 2014, p.28).

Assim sendo, o multiletramento permite que o discente compreenda as múltiplas linguagens que existem no mundo, com o objetivo de aprender e interpretar as diferentes formas em que a linguagem se apresenta na sociedade: imagens, vídeos, charges, tirinhas, anúncios, entre outras características. Vale ressaltar que,

> O conceito de multiletramentos vai além, então, das noções de letramento e de letramentos múltiplos, pois, mais do que focalizar diferentes abordagens de ensino, a proposta é que a escola forme cidadãos capazes de analisar e debater a respeito da multiplicidade de culturas e de canais de comunicação que o cercam, podendo, assim, participar de forma ativa da esfera pública, seja no aspecto profissional ou pessoal. (GARCIA et al, 2017, p.126)

Contudo, diante dessa nova forma de interação e aprendizagem, o ato de transmitir conhecimentos sobre a língua portuguesa começou a exigir ferramentas e estratégias pedagógicas que tornassem o conteúdo agradável e interessante dentro da sala de aula e que excedesse o processo de alfabetização, superando a formação de letramento e evoluindo para o processo múltiplo. Como afirma Barbosa (2014, p. 11): “[...] O multiletramento é a prática de ensino composta por diversos aspectos dos Letramentos, seja no âmbito da apreensão e da utilização social dos textos (orais, escritos, visuais) seja pela compreensão da execução desses textos nas suas multimodalidades e diversidade cultural [...]”.

1.3 Recursos digitais na aula de Português

Diante dessas novas formas de interação e comunicação existentes em função dos avanços tecnológicos e o processo multimodal, novos gêneros e contextos começaram a galgar espaços dentro da língua portuguesa. Vale ressaltar que, ao que se refere ao trabalho educacional: [...] recursos digitais devem ser associados conforme os objetivos de cada atividade, acompanhados de um rigoroso planejamento das unidades de aulas e das sequências didáticas. [...] (GONÇALVES & SILVA, 2017, p.133)

Posto isto, quais seriam os recursos mais adequados para executar o ensino de língua portuguesa? As ferramentas são variadas e podem ser usadas dentro e fora da sala de aula, colocando em voga o processo de transformação social externa dos alunos, ou seja, preparando-os para o uso escolar, como também para seu ambiente social e que se alonga ao âmbito familiar.

Mas, de que forma podemos desenvolver isso? Segundo a BNCC (2017), para que possamos desenvolver um processo de ensino-aprendizagem significativo, no que tange,

> Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. (BRASIL, 2017, p.67-68).

Mas existem outras vertentes que precisam ser apreciadas dentro do ensino de língua portuguesa, como afirma Barbosa (2018): "[...] o documento consolida algumas diretrizes e princípios teóricos, já presentes em outros documentos oficiais, como o ensino da língua e dalinguagem na perspectiva das práticas sociais. […]" (BARBOSA, 2018, p.4). Mas, com o avanço das tecnologias, novas formas de gênero vem sendo destacadas por meio das plataformas digitais, e desse modo, deixamos de analisar apenas uma forma de letramento e modalidade, e passamos a desenvolver formas múltiplas desse saber, desencadeando assim a diferentes formas de multiletramento e multimodalidade de ensino.

Em vista disto, os recursos digitais precisam estar alinhados a essas expectativas que o ensino de língua portuguesa proporciona e que deve ser apontado no que tange os aspectos heterogêneos da linguagem existentes no cotidiano, apontados como essenciais como parte do processo de ensino e aprendizagem para que o aluno possam interpretar, refletir e criar/recriar novos contextos, de forma que: "[...] Ferramentas como fóruns, *chats, Skype, Hangouts* permitem facilitar o diálogo entre indivíduos que queiram discutir

qualquer assunto.[...]" (GANZELA, p. 113). Com elas, o aluno irá interagir com a criação

dos demais podendo complementar e desenvolver novas perspectivas e outras realidades distantes sobre aquele conteúdo.

Temos também a utilização de *re-cut, playlist, vlog, trailer,* vídeo-minuto, *fanfic, walkthroughs,* e outras ferramentas que ganharam espaço de destaque no período pandêmico como o *Padlet* e *Google document.* Os dois ofertam a possibilidade de construir textos variados e após a conclusão deixar salvo para possíveis compartilhamentos.

Apesar disso,

> Trazer a tecnologia para as escolas, vai além da implantação de computadores nos laboratórios, é saber utilizar os mesmos e outros recursos disponíveis que podem se unir e aperfeiçoar o processo de ensino e aprendizagem. Um exemplo prático são computadores que possuem acesso à internet e computadores que não possuem, ambos possibilitam imensas fontes de pesquisas e informações, a diferença é que o computador com acesso à internet, necessitara de um direcionamento de um professor, para que os seus alunos não se percam no mal-uso tecnológico. Já o computador sem acesso à internet e com aplicativos educacionais, não necessariamente precisara de um direcionamento, já que não terá como ser utilizado de forma errada, pois necessitará apenas de uma primeira demonstração para assim ter a liberdade e manipula-lo sozinho. (MELO & FERREIRA, 2019, p.6)

Portanto, é preciso que o professor esteja atento às possibilidades e formas de trabalhar com esses recursos digitais, visando especificar tais propostas em seu planejamento e, de acordo com a realidade da escola e comunidade, inserir ferramentas que possam ser utilizadas em computador ou celular e que tenha a flexibilidade de lidar tanto *online* (conectado à internet) como em *offiline* (sem o uso da internet). Por essa razão, diante da nossa contemporaneidade, existem uma gama de tecnologias que deve ser explorada a serviço da educação, porém cabe ao professor filtrar aquelas que mais condizem com a realidade e contexto escolar.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

2.1 A escola, a turma e os alunos

Durante o início da Residência Pedagógica foram apresentadas três escolas que fariam parte do projeto de extensão, entre elas, a Escola Estadual Professor Thetônio Vilela Brandão, localizada à Rua Cel. Adauto Gomes Barbosa s/n, no bairro do Poço, na cidade de Maceió, Alagoas. Essa escola faz parte da rede estadual de ensino e no período noturno funciona o EJA Modular, sendo assim: "[...] um curso ofertado a jovens a partir dos 15 anos de idade, pela secretaria de educação, presencial ou a distância." (NASCIMENTO, 2013, p.11)

A modalidade de ensino noturno, Educação de Jovens e Adultos - EJA modular é um dos programas do governo que visa garantir aos alunos a finalização do ensino regular com certificado de ensino médio em período reduzido quando comparado ao ensino médio regular. Entretanto, é importante destacar que tal modelo de ensino foi implementado há poucos anos e as práticas educacionais são um desafio para alunos, docentes e gestores, como afirma Feliciano, Ferreira & Delgado (2018):

> A EJA impõe um novo modo de repensar o papel do Estado em implantar políticas públicas e educacionais condizentes às necessidades da clientela, ofertando propostas de inclusão social e metodologias agregadas à realidade das escolas, pois, esse público se encontra fora do ambiente escolar há bastante tempo e a escolarização possibilita um diferencial no mercado numa possível ascensão social (FELICIANO, FERREIRA & DELGADO 2018, p.2).

Nesse sentido, o foco na prática de ensino está alinhado à realidade da comunidade escolar e o público alvo consiste em pessoas que desistiram da escola em período regular e retornaram anos depois para terminarem os estudos, visando a conscientização e a possibilidade de ascensão dentro do mercado de trabalho, pois "[...] o educar precisa ser considerado uma atividade onde alunos e professores, mediados pela realidade aprendam e retirem conteúdo de sua aprendizagem, vindo a tomarem consciência de suas ações, cuja finalidade atua em busca da transformação social coletiva (FELICIANO; FERREIRA & DELGADO, 2018, p. 7).

Dessa forma, o público-alvo é de alunos entre 20 a 50 anos com realidades e contextos sociais mistos e que precisam ser alinhados a esse modelo de ensino, pois estamos falando de um público diferente do ensino regular e que por algum razão particular, deixaram de concluir seu ensino básico, sendo assim, uma sala heterogênea com histórias de vidas completamente distintas. Entretanto, vale ressaltar que alguns deles (grande parte da sala), já tinha cerca de 20 anos fora da sala de aula.

Essa modalidade possui para os discentes do Ensino Médio 4 módulos de ensino: prática da linguagem, matemática, ciências da natureza e ciências humanas. Diante disso, acompanhamos as turmas desde o seu ingresso no EJA através do primeiro módulo denominado Linguagem, em que os alunos possuem aulas com um único professor que precisa desenvolver os conteúdos das disciplinas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Artes e Educação Física. Foi nesta modalidade que começamos a analisar quais os tipos de dificuldades que teríamos de enfrentar e quais as metodologias e práticas de multiletramentos e aplicativos digitais poderíamos empregar com os alunos.

2.2 A participação no PRP

A participação no Programa de Residência Pedagógica – PRP foi desenvolvida em dois momentos, pois o projeto teve início no meio da pandemia de COVID-19, sendo extremamente necessária a paralização de todas as atividades desenvolvidas presencialmente. Por essa razão, ficamos nos cuidando como foi possível e aguardamos as medidas governamentais e científicas que seriam tomadas para dar continuidade ao ensino básico de ensino em Maceió, entretanto os residentes permaneceram envolvidos com formações e *webaulas*.

Iniciamos a residência ministrando palestras e formações que nos preparavam para a prática docente. Mas, a partir do dia 17 de junho de 2020, através do Decreto n° 7.651/2020, foi autorizado pela Secretária de Educação do Estado o início das aulas remotas, denominada por Regime Especial de Atividades Escolares Não Presenciais– REAENP. A partir disso, após o decreto que começamos a atuar na escola de forma *online*, inicialmente como ouvintes e observadores das aulas da preceptora do programa. Após esse primeiro contato, começamos a elaborar planos de aula e vivenciar as práticas pedagógicas e todas as dificuldades enfrentadas pelos professores durante o período remoto. Além disso, procuramos atuar junto com outros colegas residentes das outras escolas que estavam inseridas no programa e compartilhar as experiências acerca dos desafios e possibilidade para o ensino que surgia durante a atuação da residência pedagógica.

2.3 As aulas em modo remoto: planejamento e recursos digitais

Compreendemos que o planejamento das aulas, metodologias, didática e recursos digitais precisam estar alinhados as dificuldades, contextos e realidade dos nossos alunos, porque isso foi um dos fatores preocupantes durante as aulas e os recursos disponibilizados pela Secretaria de Educação de Alagoas foram ferramentas oferecidas gratuitamente e defácil acesso da Plataforma *Google*[2], como o *Meet*[3] e *Classroom*[4]. Por meio dela utilizávamos as ferramentas de *Google Forms*[5], um dos recursos mais aproveitados paraavaliar os alunos. Segundo Nascimento (2013):

> O papel do professor na EJA-educação de jovens e adultos, é de grande importância no processo de reingresso do aluno às turmas, é de suma importância o perfil do docente no sucesso de aprendizagem do aluno adulto, para muitos o professor é um modelo a seguir. O conhecimento modifica o homem, assim considera-se que a EJA-educação de jovens e adultos, é capaz de mudar significativamente a vida de uma pessoa, traz oportunidades para conviver em uma sociedade democrática, justa e igualitária com direitos e também deveres (NASCIMENTO, 2013, p.12).

Nesse sentido, para auxiliar esses alunos, os residentes pedagógicos foram além dessas ferramentas ofertadas pelo governo e trouxeram para a sala de aula recursos digitais como *Paidlet*[6], *Wordwaal*[7] e *Kahoot*[8], para trabalhar e ampliar as possibilidades de atividades e interagir com os alunos de maneira mais divertida e descontraída e a forma encontrada para desenvolver este trabalho foi por meio do processo de gamificação. Vale destacar que o *whatsapp*[9] foi uma das ferramentas mais presentes para compartilhar

[2] Plataforma Google é uma empresa fundada em 4 de setembro de 1998 em Menlo Park, na Califórnia, costa oeste dos Estados Unidos. Os criadores são Larry Page e Sergey Brin, dois estudantes do curso de doutorado da Universidade de Stanford. Mais informações, disponível em: https://olhardigital.com.br/2018/12/18/noticias/google-historia-curiosidades-e-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-buscador/

[3] Plataforma Meet, conhecido anteriormente como Hangouts, é uma ferramenta de videoconferência da companhia Google. A plataforma foi criada em 2017 e é integrada com os diversos aplicativos oferecidos pela Google. Mais informações, disponível no link: < https://drive.google.com/file/d/1tEr_BKaUdbNWzq52CArMBm7lDWJrrLOZ/view>

[4] Plataforma Google Classroom facilita a comunicação entre professores e alunos ao centralizar atividades, materiais e feedbacks em uma única ferramenta, por meio das salas de aula online. disponível em: < https://tecnoblog.net/responde/como-usar-o-google-classroom-sala-de-aula-online/>

[5] A plataforma Google Forms é um serviço gratuito para criar formulários online. Nele, o usuário pode produzir pesquisas de múltipla escolha, fazer questões discursivas, solicitar avaliações em escala numérica, entre outras opções. Mais informações, disponível em: < https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/google-forms-o-que-e-e-como-usar-o-app-de-formularios-online.ghtml>.

[6] Aplicativo Padlet é uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos multimídias. Funciona como uma folha de papel, onde se pode inserir qualquer tipo de conteúdo (texto, imagens, vídeo, hiperlinks) juntamente com outras pessoas. Mais informações, disponível em: < https://inovaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Padlet.pdf>

[7] A plataforma WordWaal foi projetado para criar atividades personalizadas em modelo gamificado para sua sala de aula de forma presencial ou remota. Pode criar jogos, questionários, competições, jogos de palavras e muito mais. Uma maneira bem fácil de criar seus próprios recursos didáticos. Mais informações, disponível em: < https://educ.see.ac.gov.br/roteiro-de-estudo/oficina-do-wordwall-66721>

[8] A plataforma Kahoot, tem a versão grátis e a paga que oferece acesso ilimitado e sem anúncios a conteúdo Premium pronto para usar adicionado mensalmente pela Kahoot!. . Disponível em: < https://support.kahoot.com/hc/pt-br/articles/115016045187-Como-jogar-no-app> acesso em: 31 de Maio de 2022.

[9] Aplicativo O WhatsApp foi fundado por Jan Koum e Brian Acton que, juntos, passaram quase 20 anos no Yahoo. O WhatsApp juntou-se ao Facebook em 2014, porém continua operando como um aplicativo independente e com o foco direcionado em construir um serviço de mensagens que seja rápido e que funcione em qualquer lugar do mundo. Mais

mensagens, comunicar e criar grupos com os alunos, lançar material, links para as aulas, baixar informações, sanar dúvidas, entre outras funções. Como afirma Santos et al (2020, p. 04): "[...] Utilizou-se como forma de divulgação para atingir o maior número de respostas, o e-mail, bem como a divulgação voluntária dos próprios professores e grupos de *WhatsApp*.", pois antes mesmo de ser autorizado, os professores já estavam utilizando este aplicativo para iniciar qualquer tipo de comunicação com os discentes, sem falar de outros fatores que não compete neste momento explanar neste relato.

A partir disso, iremos apresentar, no tópico a seguir, quais as plataformas que foram utilizadas no período remoto de língua portuguesa durante a regência da Residência Pedagógica – RP, desenvolvidas de acordo com o nível de dificuldades e resolução dos indivíduos, pois tínhamos o desafio de inserir essas tecnologias, mas de acordo com entendimento e domínio dos alunos do EJA-Modular em cada plataforma virtual, sem deixar de visar as práticas de multiletramento durante as aulas *online*, pois os ambientes virtuais escolhidos proporcionavam uma interação multimodal, como afirma Barbosa (2016):

> As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer uma produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web (BARBOSA, 2016, p.17).

Desse modo, os aplicativos utilizados nesta pesquisa reúnem todos os elementos que caracterizam o ensino de língua portuguesa voltado para a prática do multiletramento por meio de ambientes virtuais. Salientamos que, os planejamentos dessas aulas estavam atrelados a eixos de aprendizagem voltado para interpretação, leitura e gramática, mas com intervenção e enriquecimento das tecnologias, a fim de, trazer para os discentes um dinamismo e interatividade maior durante as aulas.

informações, disponível em: < https://www.whatsapp.com/about/?lang=pt_br#:~:text=O%20WhatsApp%20foi%20fundado%20por,em%20qualquer%20lugar%20do%20mundo.>

3. MULTILETRAMENTO: PRÁTICAS DIGITAIS EM TURMA DA EJA

Durante o período remoto, com início em 17 de junho de 2020 e término no dia 27 de setembro de 2021, tivemos uma variedade de oportunidades de trabalhar ferramentas e recursos digitais voltados para os multiletramentos. Entretanto, como em qualquer módulo de ensino, precisamos adaptar as práticas pedagógicas à realidade dos alunos da EJA. Durante as aulas remotas percebemos o quanto essa situação era vigente, pois como dito anteriormente, estamos falando de um público-alvo que deixaram a sala de aula a mais de 20 anos, em que a escrita manual e os conhecimentos cognitivos de alguns pararam no tempo, e inserir tecnologia dentro do processo de ensino-aprendizagem para muitos era um devido, pois nunca utilizam essas ferramentas para uso exclusivamente educacional.

Por isso, dois fatores foram predominantes para a escolha das ferramentas: 1) um olhar humanístico para trabalhadores que, após um dia de trabalho cansativo, iniciam as aulas para concluir o ensino básico; 2) um público em processo de rememorização dos conhecimentos escolares; 3) grande parte dos discentes sem o domínio suficiente do uso das tecnologias em uma sala heterogênea com variadas gerações em um único espaço. Como afirma Santos *et al* (2020, p. 4): "O uso das tecnologias pode repercutir de maneira positiva na educação, desde que seja utilizada com um objetivo e de forma estruturada, onde todos possam usufruir e contribuir para o processo de ensino e aprendizagem."

Por essa razão, foram escolhidas as seguintes ferramentas digitais para desenvolver práticas de multiletramentos com alunos do EJA Modular: *Google Forms, Kahoot e Wordwaal.*

3.1 Prática 1: O trabalho com imagens, vídeos e áudios do *Google Forms*

Na primeira, procuramos utilizar as ferramentas que foram ofertadas para os professores durante o ensino remoto que foram os aplicativos do *Google,* disponíveis gratuitamente, para ser mais específico, o *classroom* (Google sala de aula) e essa plataforma virtual reune diversos elementos de multimídia e multiletramento como música, imagens, vídeos, poemas, além de elaborações de textos e frases com anexo de arquivos.

A turma tinha acesso a própria sala virtual com as divisões das disciplinas e atividades aplicadas, compartilhadas e arquivadas. Segue abaixo um exemplo de atividade de Literatura com uma única pergunta: Após ler o conto, percebe-se que o defunto se ver livre das amarras e preconceitos da sociedade. Ele escreveu tudo o que queria falar para a sua família, pois, enquanto vivo, não teve coragem, seja por medo, preconceito, incertezas, inseguranças, enfim, por questões além de seu querer. Com base nisso, o quevocê escreveria para os seus parentes se estivesse numa situação semelhante?

Figura 1: Atividade de fixação pelo *Google Forms*[10]

Fonte: Arquivo pessoal

As partes iniciais eram padronizadas, como o nome da atividade (referente ao assunto da aula) e nome completo. Entretanto, essa ferramenta tinha múltiplas funções, uma vez que nela podíamos postar vídeos de fixação para reforçar o conteúdo da aula, imagens, músicas, além de variar as questões no formato aberto ou fechado. Como nossa prática pedagógica visava o multiletramento, procuramos aproveitar esses recursos midiáticos para reforçar o conteúdo que era trabalhado em sala de aula (momentos

[10] Link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSchmdRTc4ilOkf1uojF82o-gUAmVZV319v3ZeZAU0GYnnYPLw/viewform Disponível da atividade de fixação do *google forms.*

síncronos pelo *meet*), descartando o sentido decorativo e reforçando o reflexivo (imagens em ANEXO 1 deste texto) sobre o tema apresentado na aula, referente a literatura brasileira, abordando um conto de Lima Barreto (imagens em ANEXO 2 deste texto).

3.2 Prática 2: O trabalho com *gamification* pelo uso do *Wordwaal*

Após trabalharmos com as ferramentas disponíveis, precisamos desenvolver aulas que abrangessem outra área do ensino de língua portuguesa, em que um dos maiores desafios foi a utilização da gramática e o uso normativo. Para tanto, procuramos dinamizar esse conteúdo por meio de um aplicativo chamado *Wordwaal*, que permitiu transformar o conteúdo em jogo ou *game* e, após o encontro síncrono no *Meet*, realizamos um QUIZ, com um questionário sobre conectores, uma atividade que consistia em dar continuidade à aula de Literatura descrita na primeira prática[11].

Desse modo, o aplicativo reúne ferramentas multimodais, pois trabalha com imagens e conteúdo que são montados pelos professores para dinamizar jogos em que todos os alunos, após gerarem uma chave de acesso, se conectam à plataforma, criam o perfil e começam a jogar. Este processo conhecido com *gamification* reúne jogos com conteúdos didáticos, a fim de dinamizar as aulas e proporcionar uma interação entre os alunos, em outras palavras "*Gamification* abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público" (BUSARELLO, 2016, p.13). Além disso, o autor afirma que:

> Os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de geração e relação com o conhecimento. Nos aspectos narrativos os jogos permitem que o indivíduo possa vivenciar experiências em um contexto ficcional e controlado BUSARELLO, 2016, p.24).

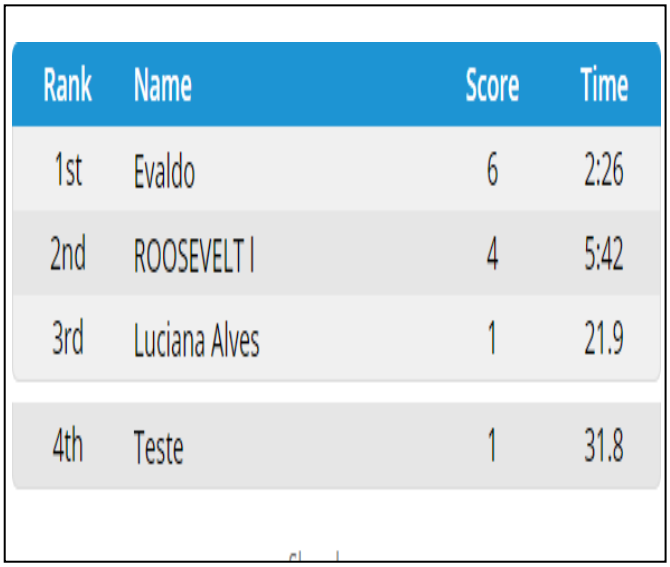
Desse modo no final do questionário composto por seis perguntas: 1- São exemplos de tipos de coesão: referencial que faz retomadas de palavras, sequencial que faz progressão de palavras e expressões. Resposta: Ambas estão erradas ou ambas estão corretas. 2- "Ontem viajei, por isso que não te respondi". O conectivo "por isso que"

[11] Segue o link: https://wordwall.net/resource/20086491/aula-3-conectores da atividade realizada com aluno do EJA-modular.

indica? Resposta: Finalidade ou causa? 3- Rebeca chegou tarde do trabalho, portanto não pôde participar da aula. O conectivo "portanto" pode ser substituído por "porém" mantendo o mesmo sentido da frase? Resposta: Verdadeiro ou falso, 4- Quais conectores acima indicam relação de conclusão? Resposta: Nem, além, disse, também ou portanto, então, por isso. 5- O conector "portanto" na frase a seguir: Eu quero, portanto eu faço. Indica uma conjunção de conclusiva? Resposta: Verdade ou Falso. 6- Eu estudo, mas a Netflix atrapalha meus estudos. O conectivo "mas" exprime idade de? Resposta: Finalidade ou oposição.

Tendo em vista essas questões, após o jogador se identificar iniciará o jogo e deverá mover o personagem para o local que ele acredite ser a resposta correta. Ao chegar nessa janela, caso esteja errado, receberá uma outra chance e após acertar, automaticamente segue para outra pergunta. Vale ressaltar, que este jogo produzido se assemelha com PAC- MAN[12], em que é preciso levar o personagem até o local correto, antes que os outros personagens toque nele, caso contrário, após tentativas, caso perca, automaticamente o jogo encerra e é dado a pontuação alcançada do jogador, em outras palavras, além ir para a janela da resposta correta, é necessário que o aluno não deixe ser pego pelos outros personagens, como vocês podem ver no anexo 2 desse texto. Após a finalização do jogo é apresentado um rank da colocação dos jogadores mostrando quem acertou mais questões e quanto tempo durou para realizar a atividade.

Figura 2: Resultado da atividade realizada pelo *WordWaal*



Rank	Name	Score	Time
1st	Evaldo	6	2:26
2nd	ROOSEVELT I	4	5:42
3rd	Luciana Alves	1	21.9
4th	Teste	1	31.8

[12] O Jogo Pan-Man quando criou o jogo, Toru Iwatani queria atrair o público feminino para o formato menos agressivo e violento. Apesar disso, os fliperamas ainda eram um espaço majoritariamente masculino.Mais informações disponível em:< https://segredosdomundo.r7.com/pac-man-historia/> acessado em 31 de Maio de 2022.

Fonte: Arquivo pessoal

Apesar de ter pouca participação devido aos recursos que muitos alunos não tinham durante a aula remota (internet ou celular) tivemos uma resposta positiva durante a aplicação da atividade. Os alunos envolvidos estavam animados e espontaneamente eufóricos e ansiosos para saber quem ficou em primeiro lugar, quantas questões tinha acertado, e sem falar que tiraram ele do tradicionalismo de ler, copiar e responder. O retorno foi tão positivo, que impulsionou a elaborar outra atividade de *gamification* por meio do *wordwaal.*

3.3 Prática 3: O trabalho com *gamification* pelo uso do *Wordwaal*

Por fim, utilizamos outro aplicativo chamado *Wordwaal.* É importante salientar que para usar essa plataforma, não é necessário baixar no celular algum aplicativo ou algo do gênero, tudo é feito de forma *online* a partir da disponibilidade do *link* oferecido pelo professor.

O objetivo dessa atividade gamificada é estimular a competitividade e interação durante as aulas. Como afirma Busarello (2016, p.25): *Gamification* se apropria de elementos dos jogos para aplicação em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e estimular o comportamento do indivíduo."

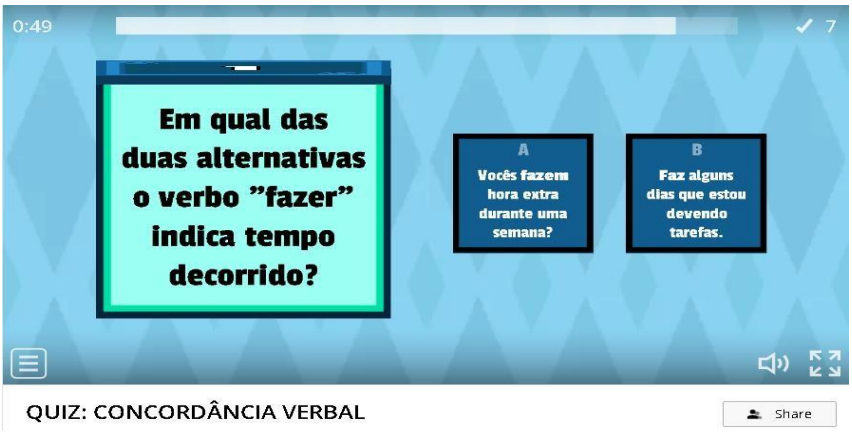
Vale ressaltar, que tivemos cuidado em instruir os alunos antes do começar as atividades e ao contrário da primeira realizada no *wordwaal* que feito em forma de labirinto, ou seja, ao invés de cada um acessar de forma *online* e individual, está foi partilhada com todos, em que cada pessoa escolhia uma janela e respondia a questão que aparecia na tela sobre concordância verbal (Anexo 4).

Composta por dez questões: 1-Em qual das alternativas o verbo "fazer" indica tempo decorrido? Resposta: Vocês fazem hora extra durante uma semana? Ou Faz alguns dias que estou devendo tarefas, 2- Quem é o sujeito do cartaz? Ele está no singular ou plural? Resposta: Singular ou plural, 3- Nota-se na questão a presença de erro de concordância verbal. Portanto, a frase escrita de acordo com a regra padrão seria: resposta: Estas conquistas alegram todos nós ou Estas conquista alegra a todos nós, 4- _____poucos alunos na sala de aula. Resposta: Havia ou Haviam. 5- Complete a frase

com a concordância correta do verbo; "_-se casas. Resposta: vende ou vendem, 6 – Vendo a imagem resposta (Atenção! Neste brinquedo todos pagam). Quais das frases abaixo fazem uso adequado do verbo "pagar"? Resposta: Atenção, neste brinquedo, todospagam ou atenção, neste brinquedo, todos paga, 7-Leia o meme (Nós é merecedor de curtir umas férias). O meme apresenta um caso de? Resposta: concordância verbal adequada ou concordância verbal inadequada, 8- Quem é o sujeito do cartaz (Atenção! Neste brinquedo todos pagam) Resposta: Atenção (Plural) ou Todos (Plural). 9- Sujeito composto apresenta mais de um sujeito na frase, sendo assim, quando o sujeito tiver antesdo verbo ficará no plural, a concordância verbal está correta em? Resposta: Rudney e Larry deslizaram na pista ou Rudney e Larry deslizou na pista, 10- Assinale a única alternativa em que a concordância verbal está inadequada. Resposta: O diretor e o coordenador compareceram no dia, ou Nem a festa nem o presente foi o suficiente para animá-la.

A atividade gamificada desenvolve-se da seguinte forma: o aluno escolhe uma janela e, desse modo, abre-se uma tela com uma pergunta e duas alternativas. Escolhendo a correta a janela continua aberta. Caso erre, a janela fica com um cadeado, podendo ser retomado em um outro momento para outro participante (ou o mesmo) tentar novamente (Como pode ser visto no ANEXO 5). Possui também, um tempo limite de 1 minuto para ser respondido, caso o participante ultrapasse, a questão fica anulada e retoma ao menu principal.

Figura 3: Atividade de gamificação pelo *Wordwall*[13]



Fonte: Arquivo pessoal

[13] Segue o link: <https://wordwall.net/resource/17502848/quiz-concord%c3%a2ncia-verbal> da atividade de gamificação sobre concordância verbal.:

Novamente a participação dos alunos foi satisfatória e, pela primeira vez, estavam tendo acesso a essa plataforma, através de atividade diferenciada e interativa. Busarello (2016, p. 31) salienta que existe quatro fatores que motivam o jogar: “1- para obterem o domínio de um dado assunto; 2- para aliviarem o stress; 3- como forma de entretenimento; 4 - como meio de socialização.” Diante disso, comparadas às atividades convencionais que foram desenvolvidas durante as aulas remotas, as de gamificação foram as que tiveram respostas positivas, uma vez que estimularam os alunos a jogar e interagir sem perder o foco no processo de ensino e aprendizagem voltado para os multiletramentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os desafios enfrentados durante o ensino remoto em Maceió foram muitos e a realidade dos alunos, alinhada com a surpresa de começar a desenvolver um módulo de ensino até então totalmente desconsiderado para a realidade normal, tornaram o trabalho com os multiletramentos desafiador para a Educação de Jovens e Adultos - EJA.

Desse modo, podemos observar que, analisando o contexto vivenciado e por meio das intervenções pedagógicas na prática de ensino, desenvolvemos práticas de ensino de língua portuguesa voltadas para os multiletramentos, utilizando recursos que correspondem à realidade da comunidade escolar. Os aplicativos multimodais como *Classroom, Kahoot e Wordwaal* foram ferramentas imprescindíveis para a realização das aulas de *gamification* durante o período remoto, sem falar que foi um diferencial na vida desses discentes do EJA-Modular. Mesmo com as dificuldades externas como falta de acesso à internet, falta de celular ou dificuldade de manuseio das tecnologias, os alunos corresponderam muito bem aos estímulos e interações durante as atividades de gamificação.

É de referir que essas práticas de ensino apresentadas neste texto são uma parte das diversas outras ferramentas tecnológicas: *paidlet, fac fic, Blog*, entre outros, que podemos ter acesso. Além disso, o processo de ensino e aprendizagem é diversificado e precisamos dispor de olhar atento para oferecer recursos que auxiliem os alunos no desenvolvimento crítico e reflexivo diante da sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E WEBGRÁFICAS

ALMEIDA, Vanessa Fulaneti; FARAGO, Alessandra Corrêa. A IMPORTÂNCIA DO LETRAMENTO NAS SÉRIES INICIAIS. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, p.204-218, 2014. Disponível em: <http://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074426.pdf>. Acesso em: 01 agosto 2021.

BARBOSA, Jaqueline P. As práticas de linguagem contemporâneas e a BNCC. Revista na ponta do lápis – ano XIV, nº31, julho de 2018.

BARBOSA, Eudes Dias. Letramentos e multiletramentos: um estudo etnográfico com professores em uma escola pública estadual na cidade de Itabuna – BA. Universidade Estadual de Santa Cruz: Ilhéus. 2014.

BATISTA, Maria Gracilene dos Santos; GOMES, Pabiane Dias. A importância do letratamento no processo de alfabetização: um olhar crítico sobre as metodologias de ensino. 2018. Disponível em:<https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2018/443-54952-30112018-183548.pdf> acesso em 06 de Agosto de 2021.

BIJORA, Helito. Google Forms: o que é e como usar o app de formulários online. 2018. Disponível em:< https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/google-forms-o-que-e-e-como-usar-o-app-de-formularios-online.ghtml>

BRASIL. Ministério da Educação: Base Nacional Comum Curricular. 2017.

Busarello, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Como jogar no app. Kahoot. 2022. Disponível em: < https://support.kahoot.com/hc/pt-br/articles/115016045187-Como-jogar-no-app> Acessado em: 31 de Maio de 2022.

DELLA, Olandina. Formação inicial e as competências do professor língua inglesa: história e atualidade. In: SANTOS, Leandra InesSeganfredo; SILVA, Rosana Rodrigues da (org) Multiletramentos: educação, linguagem e sociedade. Colóquio Nacional de Estudos Linguísticos e Literários – CONAELL , 2014.

FELICIANO, Creuza Bonono; FERREIRA, Denilza Oliveira Costa. DELGADO, Omar Carrasco. O perfil e os desafios enfrentados pelos alunos da educação de jovens e adultos– eja. 2018. Disponivel em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/12/o-perfil-e-os- desafios-enfrentados-pelos-alunos-da-educacao-de-jovens-e-adultos-eja.pdf>. Acessado em 07 de Maio de 2022.

GARCIA, Clarisse de Paiva; SILVA, Marli Regina da; CASTRO, Silvana de Paula. VIEIRA, Vanessa Ferreira. Multiletramentos no ensino público: desafios e possibilidades. Revista Práticas de Linguagem, v. 6 especial - Escrita discente – 2016.

GAZENLA, Marcelo. O leitor como protagonista: reflexões sobre metodologias ativas nas aulas de literatura. In: BACICH, Lilian; MORAN, José. (org). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem téorico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

Google: história, curiosidades e tudo que você precisa saber sobre a empresa. Olhar digital. 2018. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2018/12/18/noticias/google-historia-curiosidades-e-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-buscador/> Acessado em: 31 de Maio de 2022.

KUPPER, Agnaldo. Educação brasileira: reflexões e perspectivas. v. 20 n. 39, 2004. jul./dez.

LIMA, Lucas . Como usar o Google Classroom [sala de aula online]. 2020. Disponível em: https://tecnoblog.net/responde/como-usar-o-google-classroom-sala-de-aula-online/ . Acessado em: 31 de Maio de 2022.

MARTINS, Onilza Borges; MASCHIO, Elaine Cátia Falcade. As tecnologias digitais na escola e a formação docente: representações, apropriações e práticas. Vol. 14, Nº 3, 2014, ISSN 1409-4703

MELO, José Roberto da Silva; FERREIRA, Diana Cibele de Assis. Recursos tecnológicos: um auxílio para a disciplina de língua portuguesa nas escolas estaduais de Pernambuco: um estudo de caso numa escola de ensino da cidade de Lajedo – PE.2019. Disponível em: <https://cointer.institutoidv.org/inscricao/pdvl/uploadsAnais2020/RECURSOS-TECNOLOGICOS:-UM-AUXILIO-PARA-A-DISCIPLINA-DE-L%C3%8DNGUA-PORTUGUESA-NAS-ESCOLAS-ESTADUAIS-DE-PERNAMBUCO:-UM-ESTUDO-DE-CASO-NUMA-ESCOLA-DE-ENSINO-DA-CIDADE-DE-LAJEDO-%E2%80%93-PE.pdf> . Acessado em 30 de jan.2022.

MENDONÇA, Helena Andrade. Construção de jogos e uso de realidade aumentada em espaços de criação digital na educação básica. In: BACICH, Lilian; MORAN, José. (org). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem téorico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

MOTA, P.H. Pac-Man – Origem, história e sucesso do fenômeno cultural. 2021. Disponível em:< https://segredosdomundo.r7.com/pac-man-historia/> Acessado em: 31 de Maio de 2022.

NASCIMENTO, Sandra Maria do. Educação de Jovens e adultos EJA na visão de Paulo Freire. Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Paranavaí. 2013.

Oficina do Wordwall. Escola digital. 2022. Disponível em:< https://educ.see.ac.gov.br/roteiro-de-estudo/oficina-do-wordwall-66721>. Acessado em: 31 de maio de 2022.

SILVA, Scheilla Maria Orlosqui Cavalcante da; GOMES, Fabrícia Cristina. Tecnologias e mídias digitais no contexto escolar: uma análise sobre a percepção dos professores. 2015. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20367_8499.pdf> acessado em 30de Jan. 2022

Sobre o whatsapp. Whatsapp. 2022. Disponível em:< https://www.whatsapp.com/about/?lang=pt_br#:~:text=O%20WhatsApp%20foi%20fundado%20por,em%20qualquer%20lugar%20do%20mundo> . Acessado em: 31 de Maio de 2022.
Tutorial padlet: Criando murais. Secretaria Geral de Educação a Distância da Universidade Federal de São Carlos. 2018. Disponível em: https://inovaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Padlet.pdf Acessado em: 31 de Maio de 2022.

TORRES, Rosália Morais; LIU, Priscila Menezes Ferri; (Coord) Guia prático para uso de plataformas virtuais no ensino remoto. CAMARGOS, Sarah Teixeira (Org). Belo Horizonte: Faculdade de Medicina: UFMG, 2020.

ANEXOS

ANEXO 1: Atividade realizada pelo *Classroom* a partir da leitura do conto: "Carta de um defunto rico", de Lima Barreto.

*Obrigatório

Nome completo *

Sua resposta

Analise a imagem que faz referência ao conto de Lima Barreto

Após ler o conto, percebe-se que o defunto se vê livre das amarras e preconceitos da sociedade. Ele escreveu tudo o que queria falar para a sua

ANEXO 2: Slides realizado pelo *Power Point* sobre o conto: "Carta de um defunto rico, de Lima Barreto".

ANEXO 3: Jogo pelo *wordwaal* sobre conectivo

ANEXO 4: Atividade de gamificação sobre concordância verbal.

ANEXO 5: Atividade de gamificação sobre concordância verbal.